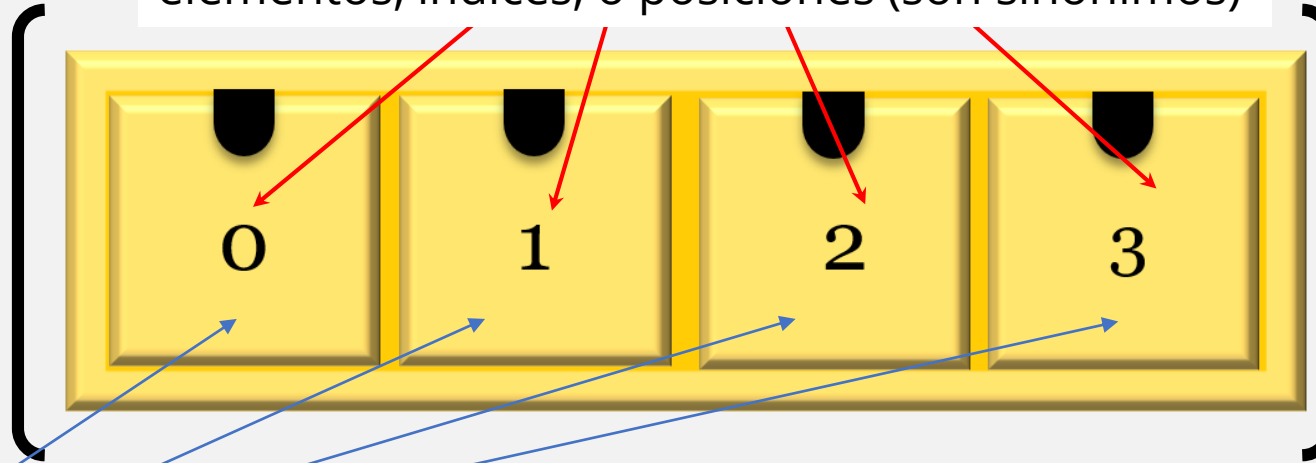


elementos, índices, o posiciones (son sinónimos)

```
const cajonera = []  
// cajonera vacía
```



Esto es  
un **array**

```
const cajonera = [ 1, 2, 3, 4 ];  
// cajonera llena con números
```

```
const cajonera = [ 0"Jordi", 1"Gaby", 2"Sergi", 3"Suzanna" ];  
// cajonera llena con Strings
```

```
const cajonera = [ "Mireia", 25, true, "Albert" ];  
// cajonera llena con diferentes tipos de variable
```

```
{  
  nombre: "Alex",  
  itinerario: "React"  
}
```

Esto es  
un **objeto**

// cajonera llena con objetos

```
const cajonera = [  
  {  
    nombre: "Alex",  
    itinerario: "React"  
  },  
  {  
    nombre: "Juan Luis",  
    itinerario: "Vue"  
  }  
];
```

**.js**

```
const estudiante =
{
  nombre:    "Alex",
  itinerario: "React"
}
```



Esto es  
un **objeto**

Un objeto es un ente abstracto que puede ser separado en diferentes componentes (**propiedades | atributos**), (en este caso **nombre**, e **itinerario**) simplificando así su manipulación.

Un objeto puede contener a su vez un array como un **atributo** del mismo:

```
const estudiante1 =
{
  nombre:    "Ferran",
  itinerario: "Vue",
  hobbies:   ["leer", "escribir", "tecnologia"]
}
```

array de Strings



Para acceder al atributo de un objeto se indica su nombre seguido de un punto + el nombre del atributo.

```
nombreEstudiante1 = estudiante1.nombre;
hobbie1Ferran = estudiante1.hobbies[0]
telefonoOficinaRoser = estudiante2.contacto[1].telefono
```

```
const estudiante2 =
{
  nombre:    "Roser",
  itinerario: "React",
  hobbies:   ["tecnologia", "cocina"],
  contacto:  [
    {
      referencia: "casa",
      telefono:   65000000,
      email:      roser@casa.com
    },
    {
      referencia: "oficina",
      telefono:   65111111,
      email:      roser@oficina.com
    }
  ]
}
```

array de objetos